

**Efeitos de diferentes tipos de audiência sobre a correspondência verbal no relato de
desempenho em adultos**

Tayná Alencar Fonseca

Brasília
Julho, 2020



Centro Universitário de Brasília – UniCEUB
Faculdade de Ciências da Educação e Saúde – FACES
Curso de Psicologia

**Efeitos de diferentes tipos de audiência sobre a correspondência verbal no relato de
desempenho em adultos**

Tayná Alencar Fonseca

Monografia apresentada ao Centro Universitário
de Brasília – UniCEUB como requisito básico
para a obtenção do grau de psicólogo.
Professor Orientador: Carlos Augusto de
Medeiros

Brasília
Julho, 2020

Folha de Avaliação

Autor: Tayná Alencar Fonseca

Título: Efeitos de diferentes tipos de audiência sobre a correspondência verbal no relato de desempenho em adultos

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Carlos Augusto de Medeiros
Orientador

Prof. Dr. Cristiane Alves
Examinador (externo)

Prof. Me. Rodrigo Gomide Baquero
Examinador

Brasília
Julho 2020

Agradecimentos

Agradeço, em primeiro lugar, aos meus pais Tânia e Redilson, por terem me dado a vida e apesar de todas as dificuldades, me servirem de exemplo de vida e resiliência. Muito obrigada ao meu pai, por desde sempre despertar meu senso crítico e meu interesse pelas ciências. Muito obrigada à minha mãe pelo suporte que você sempre me ofereceu, por acreditar na minha capacidade e por todos os ensinamentos. O amor, apoio e os incentivos dos dois ajudaram a construir quem sou hoje. Amo vocês.

Agradeço também a minha segunda família, Sônia, Mene, Suamy, João e Cris, por me receberem em Brasília de braços e coração abertos. Em especial a Mene, por possibilitar que eu terminasse a minha graduação de forma tranquila e despreocupada. O cuidado, a cumplicidade e a compreensão de cada um de vocês foram essenciais para o fechamento desse ciclo.

Dedico esse espaço para agradecer a todos os meus amigos que me ouviram falar sem parar sobre a monografia e sempre tentavam ajudar com soluções, Lizandra, Jonas, Bernardo e Artur, vocês foram essenciais no aprimoramento desse estudo. Agradeço também aos participantes dessa pesquisa, pelo tempo cedido e confiança que vocês tiveram em mim.

Agradeço às professoras Marisa Protasio, Morgana Queiroz e Guilherme Henderson por ampliarem meus horizontes e me inspirarem em diferentes aspectos práticos e teóricos da psicologia. Eu agradeço especialmente ao meu orientador Carlos Augusto de Medeiros (Guto) por me acompanhar nesse mundo da investigação científica, pela paciência para explicar tudo que fosse necessário, quantas vezes fosse necessário e também por conseguir me acalmar ao dar feedbacks preciosos sobre meus trabalhos.

Por último, mas não menos importante, agradeço ao meu companheiro e noivo, Rafael, por ter feito tudo o que podia e não podia pra me ajudar em todo o meu caminho acadêmico. Sem você, eu teria desistido da psicologia sem nem tentar. Sou extremamente

grata a você por seu amor, carinho, preocupação, atenção e infinitos outros adjetivos que você possui. Que esse seja um grande encerramento e início de outras longas jornadas.

Namárië

Sumário

Lista de Figuras.....	vii
Lista de Tabelas.....	viii
Resumo.....	ix
Introdução.....	1
Comportamento Verbal.....	3
Estudos Empíricos Acerca da Correspondência Verbal.....	5
Objetivo Geral.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Método.....	15
Participantes.....	15
Local.....	15
Materiais.....	15
Instrumentos.....	16
Procedimentos.....	17
Resultados.....	25
Discussão.....	32
Considerações Finais.....	36
Referências Bibliográficas.....	38
Apêndice.....	41
Apêndice A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).....	42
Apêndice B – Parecer Consubstanciado do CEP.....	45
Apêndice C – Protocolos de Registro.....	49
Apêndice D – Questionário Pós-Jogo.....	51
Apêndice E – Lojinha Experimental.....	52

Lista de Figuras

Figura 1 – Exemplo de uma pergunta na tela de jogo.....	18
Figura 2 - Tela de liberação da lojinha experimental, mostrando a pontuação relatada ao fim da condição RRE.....	21
Figura 3 - Tela do jogo que mostra como é feito o relato após cada tentativa no segundo dia de aplicação.....	22
Figura 4 - Porcentagem de acertos do jogo (colunas) e de acertos relatados (linhas) pelos participantes P1, P2 e P3 em relação a condição experimental (LB – Linha de Base; RRE – Reforço de Relato Específico) e audiência (PC – Computador; Exp. – Experimentadora; Grupo – Grupo) no primeiro e no segundo dia de aplicação ao final de cada bloco de perguntas.....	26
Figura 5 - Porcentagem de acertos (colunas) e de acertos relatados (linhas) pelos participantes P4, P5 e P6 às condições e audiências em ambos os dias de aplicação ao final de cada bloco de perguntas.....	27
Figura 6 - Porcentagem de Acertos e de Relatos Correspondentes de Acerto (RCA) à esquerda e porcentagem de Erros e de Relatos Correspondentes de Erro (RCE) à direita em relação às condições experimentais no segundo dia de aplicação (tentativa a tentativa) e audiência dos participantes P1, P2 e P3.....	28
Figura 7 - Porcentagem de Acertos e de Relatos Correspondentes de Acerto (RCA) à esquerda e porcentagem de Erros e de Relatos Correspondentes de Erro (RCE) à direita em relação às condições experimentais e audiências no segundo dia de aplicação (tentativa a tentativa) dos participantes P4, P5 e P6.....	29

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Configuração das Condições Experimentais do Primeiro Dia de Aplicação.....	20
Tabela 2 - Configuração das condições experimentais do segundo dia de aplicação.....	22
Tabela 3 - Respostas de cada participante às questões 1, 2 e 3 do questionário pós-jogo.....	30
Tabela 4 - Resposta de cada participante sobre como responderam as questões que ficaram em dúvida. De acordo com a categoria de gradação (Nunca < Poucas vezes < Às vezes < Muitas vezes < Sempre).....	31

Resumo

A audiência pode ser uma variável relevante no controle dos relatos verbais, uma vez que pode sinalizar consequências diferentes para relatos específicos. Essa é uma variável que apenas recentemente tem recebido atenção dos pesquisadores em Análise do Comportamento. A presente pesquisa tem como objetivo verificar os efeitos de diferentes tipos de audiências sobre correspondência verbal no autorrelato de desempenho de estudantes universitários por meio de um jogo virtual de perguntas e respostas no estilo Trivia, desenvolvido especialmente para a coleta de dados desta pesquisa. Para tal, propõe-se o uso de Reforço de Relato Específico como condição experimental e delineamento de sujeito único, aplicado em dois dias diferentes. Como resultado, foi possível observar a influência dos diferentes tipos de audiência nos relatos de desempenho dos participantes, sendo a maioria dos relatos distorcidos. Dois de seis participantes relatavam acertos como erros (subestimação), em sua maioria para audiências experimentador e grupo e os outros participantes tendiam a relatar erros como acertos (superestimação), em sua maioria para a audiência computador.

Palavras-chave: Correspondência verbal; audiências; jogo virtual; subestimação; superestimação; relato de desempenho; adultos.

Uma das mais importantes instancias de formação dos indivíduos é a escola, conforme afirma Medeiros (2013b) os indivíduos passam uma parte muito longa da vida na escola e independente dos esforços do corpo docente, da gestão e de outros atores das instituições de ensino, com frequência, comportamentos socialmente indesejáveis são corriqueiros no repertório comportamental dos alunos. Levando isso em consideração é possível alegar que uma boa parte do repertório comportamental é adquirido nas relações sociais dentro do ambiente escolar e uma das principais formas de acessar tal situação é através do autorrelato desse indivíduo.

Um desses comportamentos socialmente indesejáveis é comumente chamado de “mentir”. Se torna extremamente difícil prever e controlar os comportamentos dos alunos, ou seja, educa-los de maneira geral, quando a confiabilidade de seus relatos é de pouca credibilidade, em especial, quando os relatos de um indivíduo são uma das principais fontes de acesso aos eventos já acontecidos, o que torna a possibilidade de checagem da correspondência dos seus relatos ser baixa.

Skinner (1953/2003) apresenta a extrema complexidade dos comportamentos humanos, mas enfatiza que de tal complexidade não se deriva uma autodeterminação. Os comportamentos, no entanto, seriam um produto de variáveis presentes no ambiente e como validação disso seria necessário estudos com bases e métodos científicos, com a finalidade de descrever, prever e controlar tais comportamentos e suas variáveis.

Um dos estudos pioneiros feitos para investigar o fenômeno da correspondência verbal foi realizado por Critchfield e Perone (1990) que tinha o objetivo de desenvolver métodos para a análise experimental de autorrelatos sobre comportamentos, ou seja, compreender quais variáveis que controlariam o comportamento de autorrelatar.

Objetivando a investigação das variáveis que controlam relatos verbais distorcidos, há estudos que verificaram o efeito do reforçamento do relato sobre o comportamento de comer

e a presença ou não de correspondência (Ferreira, Neves, Simonassi, Andrade e Dias, 2014).

Alguns autores investigaram o efeito de diferentes tipos de audiência sobre a correspondência no autorrelato (Alves, 2018; Cortez, Miguel & de Rose, 2019). Outros analisaram a correspondência verbal sobre relatos individuais de desempenho de crianças (Brino & De Rose, 2006) e relatos em grupo (Oliveira, Cortez & De Rose, 2016) como também os efeitos de punição sobre relatos de desempenho (Sanábio & Abreu-Rodrigues, 2002).

Comportamento Verbal

Skinner (1957/1978) define comportamento verbal como um comportamento operante, alterando o ambiente e sendo alterado pelas modificações que produziu. O que diferencia o comportamento verbal de outros operantes “é o fato de que o comportamento verbal é um operante cujas consequências não guardam relações mecânicas com a resposta a que são contingentes” (Barros, 2003, p. 75).

Isso quer dizer que as consequências para tal operante são provenientes de um ouvinte, esse encontra-se inserido em uma cultura, tendo sido previamente treinado por uma comunidade verbal (Antunes & Medeiros, 2016; Barros, 2003; Passos, 2003). Para que a comunicação entre falante e ouvinte ocorra é necessário que tanto ouvinte quanto falante façam parte da mesma comunidade verbal, onde sejam treinados, para que possam exercer função de falante e ouvinte para as mesmas topografias de respostas e de estímulos verbais (Medeiros, 2013a).

Para Medeiros (2013a), o comportamento verbal é um modo de atuação no mundo social, o que nem sempre garante a correspondência entre os acontecimentos do mundo e os relatos sobre tais acontecimentos. Quando se fala em correspondência verbal, o que está em questão é a relação entre o comportamento verbal (dizer) e o outro comportamento (fazer) do próprio indivíduo (Beckert, 2005; Wechsler & Amaral, 2009).

A comunidade verbal estabelece contingências para que a correspondência verbal ocorra, como a modelagem, onde determinados comportamentos são reforçados e outros não. (Catania, 1999; Ricci & Pereira, 2006; Medeiros, 2013b; Medeiros & Medeiros, 2018). Segundo Medeiros e Medeiros (2018) é ela que estabelece em que situações a emissão de um comportamento verbal e um comportamento de ouvinte serão reforçados, enfatizando o seu papel de treinamento da correspondência verbal.

Em correspondência verbal, três cadeias de correspondência são investigadas: dizer-fazer; fazer-dizer; dizer-fazer-dizer. Na correspondência dizer-fazer, é avaliado se existe correspondência quando o indivíduo cumpre (fazer) com algo que teria anunciado previamente (dizer). Na correspondência fazer-dizer, é verificado se o indivíduo relata (dizer) com exatidão algo que fez anteriormente. Na correspondência dizer-fazer-dizer, a correspondência é verificada em dois momentos, quando após dizer que faria algo, se a pessoa realmente faz e, após isso, se relata acuradamente o que fez (Beckert, 2005; Medeiros, 2013a; Medeiros & Córdova, 2016).

Brino e de Rose (2006) relatam que os estudos que analisam a relação fazer-dizer visam a verificação da fidedignidade dos relatos de ações antecedentes dos próprios indivíduos. Medeiros, Oliveira e Silva (2013) complementam que tais estudos objetivam identificar quais são as variáveis que controlam a correspondência do relato verbal, ou seja, quais são os aspectos do ambiente que podem interferir na ocorrência de relatos acurados ou inacurados.

Estudos Empíricos Acerca da Correspondência Verbal

Ferreira et al. (2014) investigaram o autorrelato do comportamento em contextos de grupo e individual. Nele foi investigado o efeito do reforçamento do relato sobre o comportamento de comer e a correspondência durante os relatos em crianças e adultos. Os participantes foram oito crianças, quatro com o Índice de Massa Corporal (IMC) dentro do ideal e quatro com o IMC acima do ideal e oito adultos, quatro com o IMC dentro do ideal e quatro com o IMC acima do ideal. Os participantes foram levados a uma sala e tinham à disposição seis categorias de alimentos nomeados, eles eram instruídos a comer o que quisessem e, ao ingerir três alimentos ou quando o participante saísse antes de comer o terceiro alimento, a etapa de comer terminava.

Na etapa de relatar, o participante ia para outra sala onde era solicitado que relatasse sozinho ou acompanhando, dependendo da fase experimental. De acordo com as fases do experimento os reforços se davam por meio de um sistema de acúmulo de fichas e reforços sociais, tais como, balançar a cabeça e dizer “muito bem!”. Na primeira fase, linha de base, o relato sobre o comportamento de comer não era comentado pelo experimentador e era consequenciado com as fichas de modo não contingente ao tipo de relato.

Na segunda fase, reforço individual do relato de comer, os participantes comiam novamente e era oferecida a ficha caso relatassem que comeram os alimentos, independente se tivessem de fato comido ou não, relatos negativos não recebiam as fichas e nem a consequência de aprovação. A terceira fase chamada de “reforço de comer em grupo heterogêneo”, era semelhante à fase anterior, com a diferença que a etapa de relatos era feita em dois grupos, composto por metade dos participantes de IMC ideal e a outra metade por participantes de IMC não ideal. A quarta fase, reforço de relato de comer em grupo homogêneo, também segue o mesmo procedimento da fase anterior, com a diferença que os

grupos formados são de quatro pessoas com IMC ideal e o outro com o IMC não ideal, sendo então de “reforço de relato de comer em grupo homogêneo”.

Na quinta fase, reforço de correspondência individual, relatos correspondentes recebiam aprovação e fichas ao passo que relatos não correspondentes não recebiam. A sexta fase, reforço de correspondência em grupo homogêneo, possuía o mesmo procedimento da fase anterior, porém o relato era feito em grupo homogêneo. A sétima fase, reforço de correspondência em grupo heterogêneo, seguiu com o mesmo procedimento da fase anterior, porém os grupos para relato eram heterogêneos. Na oitava e última fase, linha de base II, o procedimento era idêntico à primeira linha de base.

O experimento demonstrou o alto nível de correspondência em todos os participantes, tanto nas crianças quanto nos adultos. Demonstrando que as variáveis manipuladas não provocaram mudanças nos relatos como era especulado na hipótese inicial. Os autores também discutiram sobre a possibilidade de outras contingências terem afetado o estudo, como contingências éticas, regras e aprendizado social individual de cada participante.

Outro experimento que abordou variáveis de relato em grupo, dessa vez a partir da utilização de um jogo, foi o de Oliveira et al. (2016), que avaliou também a variável de competitividade. O experimento tinha por objetivo investigar se o relato em contexto de grupo afetaria, diferencialmente, a precisão do autorrelato de crianças sobre seus desempenhos em uma tarefa de natureza competitiva (jogo computadorizado de tiro ao alvo). Participaram do estudo, seis crianças com idades de cinco a dez anos, que foram divididas em dois grupos com três crianças cada e todas passaram pelas mesmas condições experimentais.

Durante o experimento, a criança deveria atirar em um alvo e depois relatar o seu desempenho ao *software*. A cada acerto, ganhava um ponto e, ao errar, não pontuava. A condição Linha de Base consistia em 20 tentativas, onde a criança jogava e relatava para o

software seus erros e/ou acertos. Ao final do bloco de tentativas, o participante relatava a sua pontuação total final para o experimentador e recebia um brinde por sua participação.

A condição de relato em grupo contou com a realização de três sessões de jogos com cada criança, onde cada uma precisaria memorizar sua pontuação final para ser relatada apenas em conjunto com as outras crianças, sem a presença do experimentador. Foi arranjado para que cada criança fosse tanto a primeira, segunda e a terceira a relatar, para evitar um efeito de ordem. Os participantes então escolhiam um brinde após terem realizado todos os relatos.

O retorno à linha de base foi igual a primeira condição, de forma a atender os requisitos de um delineamento de reversão. A última condição foi o Treino de Correspondência, essa condição foi aplicada apenas nos participantes que apresentaram queda na correspondência durante o experimento, aqui os pontos eram apresentados de forma contingente aos relatos correspondentes de acerto ou de erro. Os participantes que apresentassem relatos correspondentes com a pontuação total final, recebiam os melhores brindes por eles mesmos classificados.

Os resultados apontam para uma diminuição nos níveis de correspondência dos relatos de erro durante a tarefa de jogar em grupo para a metade dos participantes. Apenas o relato de um participante não foi correspondente durante a condição de linha de base, no qual o relato era feito diretamente para o experimentador. No que diz respeito a correspondência da pontuação final com o relato em grupo, quatro dos seis participantes distorceram o relato (superestimando o número).

Foi observado que na condição de Retorno a Linha de Base, a emissão de relatos não correspondentes aumentou em relação à condição de Linha de Base, tendo, agora, dois participantes distorcendo o relato. Entretanto, no Treino de Correspondência observou-se que os relatos correspondentes aumentaram para todos os participantes expostos a esse treino.

Isso demonstra que relatar em grupo altera a probabilidade de correspondência do relato e sugere que a discrepância da correspondência do relato para tipos diferentes de interlocutores e indicaria um possível controle pela audiência.

Assim como no estudo anterior, outros estudos já investigaram o relato de erro em tarefas e, como resultado, as tentativas incorretas foram as mais correlacionadas com relatos inacurados, de forma que os participantes tendiam a superestimar os seus acertos (Medeiros & Medeiros, 2018). Em contrapartida, relatos de erro em tentativas corretas, onde o participante subestima o seu desempenho também são possíveis (Conceição, 2019; Sanábio & Abreu-Rodrigues, 2002).

No que se refere a relato do desempenho em uma tarefa, Sanábio e Abreu-Rodrigues (2002) realizaram uma pesquisa que consistia em dois experimentos que objetivavam investigar a influência de contingências de punição sobre os relatos de desempenho verbal e não verbal. Participaram dessa pesquisa, oito estudantes universitários, que foram divididos em dois grupos, quatro participaram do Experimento 1 e os outros quatro participaram do Experimento 2.

No Experimento 1, os participantes realizaram uma tarefa de escolha de acordo com o modelo. Nessa etapa, apareciam três estímulos modelos na tela do computador e após um intervalo com tempo de dois segundos, os participantes deveriam escolher, entre dois estímulos de comparação, aquele que fosse idêntico ao estímulo apresentado anteriormente. Nenhum feedback em relação ao acerto e/ou pontuação era dado nessa etapa. Na etapa de relato, o participante deveria responder à pergunta “Você acertou?” sobre a tarefa passada com “SIM” ou “NÃO” que apareceriam na tela. O feedback “Incorreto. Você perdeu 1 ponto.” Apareceria a depender de cada condição experimental.

O experimento possuía quatro condições experimentais e cada uma com 60 tentativas. Na condição de Linha de Base nunca era emitido feedback. Na condição S, 100% dos relatos

“SIM” produziram um feedback e para os relatos “NÃO” não havia feedback. Na condição S/N 50% dos relatos “SIM” produziram feedback e 50% dos relatos “NÃO” produziram feedback. Na condição N, 100% relatos “NÃO” produziram feedback e nenhum dos relatos “SIM” o produziram. Dois participantes foram submetidos a sequência S (LB – S – S/N – N – LB) e os outros dois foram submetidos a sequência N (LB – N – S/N – S – LB).

Os resultados mostraram que na primeira Linha de Base houve mais relatos “SIM” do que “NÃO”, na condição S os participantes relataram mais “NÃO” e na condição N relataram mais “SIM”. Na condição S/N, a maior frequência de relatos foi de “NÃO” e novamente no retorno à Linha de Base houveram mais relatos “SIM”. Os relatos precisos foram mais frequentes que os relatos imprecisos pra os participantes das sequências S e N, tanto para os relatos de “SIM” quanto para os relatos de “NÃO”. Porém, foi observado uma elevação na frequência de emissão de relatos “SIM” no retorno à Linha de Base em comparação a primeira Linha de Base. Então, os autores concluíram que o feedback assumiu um efeito punitivo, controlando as respostas de relato e não as respostas de escolha, fazendo assim com que os relatos ficassem sensíveis às contingências de punição.

Para o Experimento 2, foram mantidas quatro condições experimentais e o tipo de feedback, porém foi modificado o momento da sua apresentação, deixando de ser na etapa de relato e passando a ser na etapa de escolha. A condição de Linha de Base foi mantida igual e as demais condições foram adequadas às mudanças nas contingências, dois participantes passaram pela sequência CORRETA (LB – C – C/I – I – LB) e os outros dois passaram pela sequência INCORRETA (LB – I – C/I – C – LB).

Os dados mostraram novamente que o feedback exerceu função punitiva e não influenciou as respostas de escolha, mas as de relato. Os autores concluíram que ocorreu independência funcional sobre os desempenhos verbais e não verbais, sugerindo o caráter operante do autorrelato.

Levando em consideração a questão do controle pela audiência na correspondência verbal, Alves (2018) realizou uma pesquisa onde o propósito era verificar a correspondência no autorrelato por meio da probabilidade de punição para relatos específicos. Então estudou-se a correspondência no autorrelato de adultos por meio da presença de quatro tipos diferentes de audiências, uma que sinalizava contingências de punição; outra que não sinalizava contingências de punição; uma que sinalizava contingências de maneira ambígua; uma que não possuía uma característica, apenas o software perguntando o que foi feito durante o jogo. Participaram da pesquisa 10 estudantes de ensino superior com idades de 17 a 28 anos.

Durante o experimento, os participantes deveriam jogar o jogo “Pendragon”, desenvolvido para o experimento. Nele o personagem principal tem o objetivo de fugir das masmorras e esclarecer sua situação, que era de ter sido acusado injustamente de ter matado o rei, seu pai. Durante a jornada, após a realização de uma tarefa era possível escolher entre dois tipos de *Orbs*, a verde permitida na história, que dava 10 pontos, e a vermelha que era proibida na história, que dava 200 pontos. Os pontos ajudavam o participante a alcançar o seu objetivo final. Em seguida, o participante era questionado se tinha escolhido a *Orb* vermelha por uma personagem, que servia de audiência (uma das quatro citadas).

Os personagens não apresentavam consequências para os relatos e foram dispostos de maneira que nunca aparecessem em sequência, totalizando 12 situações de audiência, quatro de cada tipo de audiência. Ao final, os participantes recebiam um questionário pós-jogo, que buscava verificar a percepção dos jogadores sobre as contingências proporcionadas pelas personagens, ou seja, se eles percebiam as diferenças em cada uma das audiências.

O estudo realizado demonstrou que, de maneira geral, audiências punitivas e ambíguas evocam mais distorção nos relatos do que audiências reforçadoras/acolhedoras e/ou neutras. Similar aos outros estudos da área, a frequência de relato distorcido para objetos

considerados proibidos é maior do que para objetos considerados permitidos. Outro objetivo de Alves (2018) foi alcançado, ao passo que as similaridades dos resultados encontrados em ambiente virtual se aproximam com os das pesquisas realizadas em ambiente real, é possível que variáveis de controle de um ambiente virtual possam ser generalizadas para o ambiente real.

Cortez, Miguel e de Rose (2019) defendem que “relatos podem ser influenciados, em termos de precisão e/ou completude em função da presença de diferentes audiências” (p. 392). Em vista disso, realizaram um estudo que teve por objetivo investigar os efeitos de três diferentes audiências sobre a acurácia do relato de crianças. Participaram do estudo, seis crianças de escola pública com idades entre 7 e 11 anos (quatro meninas e dois meninos).

Os procedimentos do estudo consistiam em mostrar de maneira simultânea, em uma tela de computador, um estímulo visual (figura, sílaba, letra) e um estímulo auditivo (e. g. que palavra é essa?), após isso o participante respondia em voz alta (fazer) e então o experimentador anotava o desempenho (correta ou incorreta). Após isso uma tela com a tarefa de relato aparecia, nela continha, o estímulo visual antes apresentado, um estímulo auditivo sobre a pronúncia correta (nomeação) e a instrução seguinte: “caso tenha falado (palavra) clicar no botão verde, caso não, clicar no botão vermelho”. O delineamento utilizado foi a linha de base múltipla não concorrente entre participantes, onde cada dupla de participantes realizou as atividades experimentais ao mesmo tempo (P1-P3, P2-P5 e P4-P6), ou seja, cada dupla de participante listados anteriormente jogavam o jogo simultaneamente em ambientes separados para que depois pudessem relatar em conjunto suas pontuações finais.

Em relação a variável dependente, além das situações descritas anteriormente também foram consideradas a correspondência do relato sobre a pontuação final da tarefa computadorizada para uma audiência (computador, experimentador ou colega), e quando o

participante solicitava um prêmio adequado à sua pontuação ou não. Sobre a variável independente, as audiências foram escolhidas tendo em vista diferentes histórias prévias de reforçamento (hipótese adotada pelos autores), então o computador foi considerado uma audiência neutra, o experimentador uma audiência negativa e o colega também como uma audiência negativa.

Os autores definem audiência negativa por meio da generalização, isto é, certos estímulos que antes apresentavam consequências aversivas para determinadas topografias de respostas verbais podem ser generalizados para a audiência experimentadora e grupo, uma vez que guardem semelhanças com esses estímulos aversivos, tal aspecto pode adquirir função discriminativa para relatos distorcidos.

Na condição Linha de Base o participante realizava três sessões consecutivas para cada faixa de probabilidade de erro (25, 50 e 70%), o participante encontrava-se sozinho na sala experimental e recebia, no final, um prêmio por sua participação.

A condição de Teste de Audiência era semelhante a utilizada no momento do relato de outros experimentos, como em Ferreira et al., 2014 e em Oliveira et al., 2016, diferindo-se que foram realizadas em três sessões consecutivas com cada audiência, na mesma ordem para todas as crianças (computador, experimentador e colega) e a probabilidade de erro programada era de 50% em cada sessão, tornando 10 a quantidade máxima de pontos possíveis.

A fase de relato para a audiência computador consistia em uma mensagem pré-gravada que perguntava quantos pontos o participante fez na sessão, após a resposta em voz alta, o experimentador entrava na sala e abria a lojinha para o participante retirar o prêmio. O relato para a audiência experimentador consistia na pergunta feita diretamente pelo experimentador sobre quantos pontos tinha feito nessa sessão e levava a criança a porta da lojinha que correspondesse com o número por ela relatado. O relato para a audiência colega

aconteceu quando as duas crianças estavam na sala experimental e relataram entre elas suas pontuações e foram instruídas a pegarem o prêmio correspondente com o número que relataram.

Os resultados mostram que, quatro dos seis participantes apresentaram diminuição nos níveis de acurácia nos relatos de erro durante a tarefa computadorizada. Houve queda na correspondência em relação a audiência experimentador, mas o maior percentual de queda na correspondência se deu em relação a audiência colega. As mesmas crianças que distorceram o relato na tarefa computadorizada foram as mesmas que, ao menos uma vez, superestimaram sua pontuação e pegaram o prêmio de maior preferência. Os autores atestam então a relação entre audiência negativa e a diminuição da correspondência verbal assim como Alves (2018).

Tendo em vista que os estudos que verificam o efeito dos tipos de audiência sobre a correspondência verbal são escassos, principalmente no que tange as relações sociais em uma Instituição de Ensino Superior (IES), se faz necessária, de tal modo, a realização de pesquisas sobre correspondência verbal no autorrelato. A presente pesquisa se inspirou na proposta do experimento de Cortez et al., (2019), voltando-se para uma amostra de estudantes de ensino superior, propondo uma mudança na tarefa realizada, fazendo uso de um jogo virtual de perguntas e respostas (Trivia).

Esta pesquisa também visou a criação de um *software* de jogo voltado para a coleta de dados, automatização dos procedimentos e protocolos de registros da pesquisa, dispondo-se a suprir a necessidade que Hanna, Batitucci e Batitucci (2014) alegam existir sobre o desenvolvimento de tecnologia de informação por parte dos pesquisadores.

Objetivo Geral

O objetivo do presente experimento será verificar o efeito da variável independente que é o tipo de audiência (computador, experimentador e grupo), sobre a variável dependente do estudo que é a correspondência verbal no autorrelato do desempenho de estudantes universitários em um jogo de perguntas e respostas (Trivia).

Objetivos Específicos

- Analisar a correspondência verbal no relato de tentativas a tentativa em relação a correspondência verbal no relato ao final de cada bloco.
- Analisar os relatos distorcidos e relacionar a superestimação ou subestimação do relato de desempenho à percepção do participante no momento de relatar.
- Criar um *software* capaz de ser usado como instrumento para coleta de dado em pesquisa sobre a correspondência fazer-dizer.

Método

Participantes

Os participantes da pesquisa foram recrutados por conveniência, de maneira remota e *online* por meio do aplicativo “*Whatsapp*” e se constitui de seis estudantes de nível superior, de diferentes cursos e momentos da formação superior, de ambos os sexos e com idades de 20 a 40 anos. Para participar do estudo, cada participante assinou um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Apêndice A), atestando a sua participação voluntária na pesquisa.

O projeto de pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, nº do Processo CAAE 30037820.1.0000.0023 e nº do Parecer 4.009.184 (Apêndice B).

Local

As aplicações da pesquisa foram feitas de maneira remota, pelo aplicativo “*Whatsapp*” em horário e local que mais fosse adequado ao participante.

Materiais

A pesquisa contou com três *sites*: o primeiro e o segundo contendo os jogos “Asking U” e “Asking U Again” – desenvolvidos especialmente para a coleta de dados dessa pesquisa – e o terceiro continha o questionário pós-jogo. Foram utilizados também dois protocolos de registro para audiências (Apêndice C), um para audiência experimentador e outro para audiência grupo (dia 1 e dia 2). Estiveram presentes na lojinha experimental quatro tipos de chocolate (chocolate em barra, chocolate em disco, ovo de páscoa e bombom recheado) e quatro tipos diferentes de doce (pirulitos, balas de paçoca, goma de mascar e barras de cereal).

Instrumentos

O *software* que foi criado para a pesquisa é um jogo de perguntas e respostas no estilo Trivia com quatro categorias (Ciências, Entretenimento e Artes, História e Geografia e Variedades e Lazer), quatro alternativas de resposta estão disponíveis, sendo apenas uma a verdadeira. Foram criadas duas versões do jogo, “Asking U” utilizado para a coleta de dados no primeiro dia de aplicação e “Asking U Again” que foi utilizado para a coleta de dados no segundo dia de aplicação.

O jogo “Asking U”, consiste de 120 perguntas de Trivia (30 de cada categoria), dispostas em três blocos diferentes, cada bloco comporta 40 perguntas, sendo dividida em uma lógica de 10/30, ou seja, o jogador precisa relatar quantos pontos fez até as 10 primeiras perguntas e depois precisa relatar quantos pontos fez entre as 30 perguntas seguintes. Ao final de cada bloco, o *software* irá mostrar a pontuação conquistada pelo jogador, tal pontuação sempre será a mesma que foi relatada pelo participante.

Após cada bloco de 40 perguntas o jogador é instruído a relatar a sua pontuação para uma audiência diferente a depender da condição experimental. É importante atentar-se que as 10 primeiras perguntas de cada bloco não geram pontuação no score final do jogador, apenas as 30 perguntas seguintes, totalizando no final do jogo 90 pontos como a pontuação máxima possível a ser alcançada.

O jogo “Asking U Again” é semelhante ao jogo do primeiro dia de aplicação e compartilha das mesmas regras, diferindo-se do primeiro jogo pela sua lógica que é 30/10 e como deve ser relatada a sua pontuação, ou seja, o jogador após responder cada pergunta precisa relatar se acertou ou não a cada tentativa.

A tela de respostas do jogo é configurada pela apresentação da questão da Trivia e conta com quatro alternativas de resposta, uma embaixo da outra, sendo apenas uma das alternativas a resposta correta, conforme ilustrado na Figura 1. Para escolher uma alternativa,

o participante terá que selecionar a alternativa desejada clicando com o botão esquerdo do *mouse* ou pressionando com o dedo em cima da alternativa, dependendo do dispositivo utilizado. A alternativa verdadeira não será revelada ao participante.

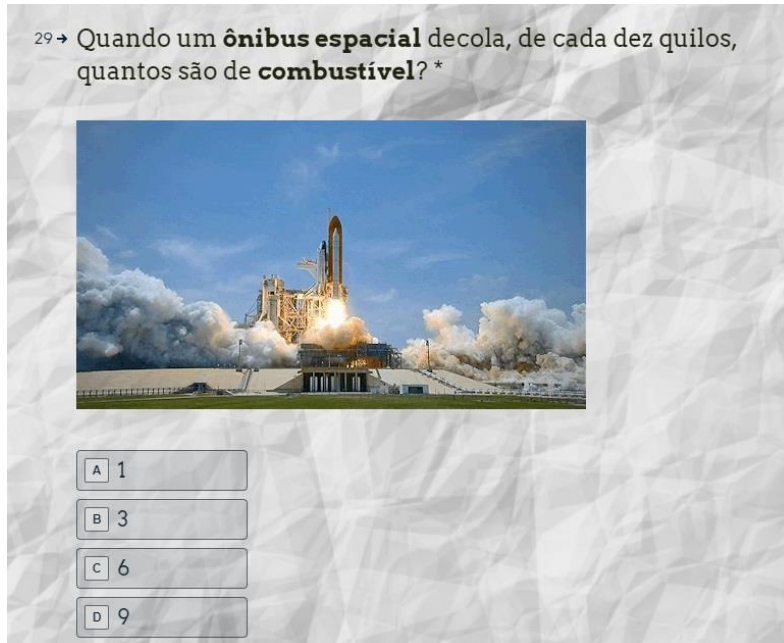


Figura 1. Exemplo de uma pergunta na tela de jogo.

Procedimentos

Os participantes foram convidados por meio de diversos grupos do aplicativo *whatsapp* a participar de uma pesquisa sobre aprendizagem, os primeiros seis voluntários que se encaixavam nos critérios de ser estudante de nível superior e serem maior de idade foram recrutados. Foi explicado que a participação era voluntária e se resumiria em jogar um jogo de Trivia em dois dias diferentes, os que concordaram leram e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Após a assinatura do TCLE a seguinte informação foi enviada para todos os participantes antes do início da aplicação:

“Você está prestes a participar de um experimento de psicologia. O objetivo principal é verificar como as pessoas falam o que fazem.

Você irá jogar um jogo de perguntas e respostas de conhecimentos gerais, no formato de Trivia, onde existem quatro alternativas para todas as perguntas e apenas uma das quatro alternativas é a resposta correta.

O experimento será dividido em dois dias. No primeiro dia, você jogará o jogo chamado “Asking U”, com 120 perguntas, e no segundo dia você jogará o jogo chamado “Asking U Again”, com mais 120 perguntas.

Você deverá responder às perguntas sozinho e sem a consultar a internet ou terceiros, caso contrário a sua participação será invalidada.

Cada resposta correta vale 1 ponto, totalizando um máximo de 90 pontos por dia.

Você pode trocar seus pontos por itens da loja experimental até 6 vezes, sempre que ela estiver disponível no jogo (3 vezes no primeiro dia e 3 vezes no segundo dia), ou, se preferir, pode acumulá-los para trocar por itens mais caros após o encerramento da aplicação do experimento.

Siga as instruções que o jogo te mostrar.

Durante o jogo

Contagem de pontos:

O jogo te guia por blocos de questões. A cada bloco, indicado pelo jogo, você deverá iniciar sua contagem de acertos do 0. Sempre que o jogo perguntar sua pontuação para um bloco, você irá informar a sua contagem atual e recomeçará a contagem do 0 para o bloco de questões seguinte.

Há blocos de questões de dois tamanhos, um de 10 questões e outros de 30 questões.

Para quem devo informar os meus pontos?

O jogo te dirá quando e para quem você deverá informar a sua pontuação.

O primeiro será no próprio jogo, o segundo será em um chat privado com a experimentadora (Tayná) e o terceiro será em um chat de grupo com os outros participantes do experimento.”

Após a confirmação do entendimento das informações um *link* eletrônico que redirecionava os participantes para um *site* onde o jogo foi hospedado era enviado e a experimentadora se colocava a disposição para responder qualquer dúvida que o participante pudesse ter.

Cada participante jogou de maneira individual e o experimento foi dividido em dois dias de aplicação para cada participante. No primeiro dia, foi aplicado o jogo “Asking U”, em que as condições experimentais foram divididas da seguinte maneira: as primeiras 10 perguntas dos blocos de 40 perguntas funcionavam na condição experimental de Linha de Base 1 (BL1) e não apresentavam consequências para o relato, ou seja, após responder 10 perguntas o participante era solicitado pelo *software* a relatar (digitando) a sua pontuação até o momento e não ganhava pontos por isso. As 30 perguntas restantes funcionavam na condição experimental de Reforço de Relato Específico (RRE) e ao final delas o *software* solicitava que o participante relatasse (digitando) a sua pontuação até o momento, então, somente depois disso é que eram computados os pontos, os mesmos pontos que o participante tinha relatado, mesmo não tendo acertado a quantidade de perguntas que relatou.

A cada bloco o participante era instruído a relatar o seu desempenho para uma audiência diferente (computador, experimentadora e grupo), conforme a Tabela 1. A audiência computador consistia em um espaço que o próprio *software* indicava para relato, a audiência experimentadora consistia em uma sala de chat privado com a experimentadora da pesquisa e a audiência grupo consistia em uma sala de chat em grupo com os outros participantes da pesquisa.

O participante poderia trocar seus pontos por itens da lojinha experimental ao final de cada bloco ou poderia acumulá-los para trocar por itens de maior valor ao final do experimento, de acordo com a Figura 2. O resgate dos itens da lojinha experimental se deu de maneira remota, os participantes possuíam uma lista com o preço e o tipo dos itens disponíveis (Apêndice E), trocavam os pontos ao relatarem para a experimentadora quais itens queriam e os itens serão enviados aos participantes após fim do período de isolamento social ocasionado pela pandemia de COVID-19.



Figura 2. Tela de liberação da lojinha experimental, mostrando a pontuação relatada ao fim da condição RRE.

Tabela 1.

Configuração das Condições Experimentais do Primeiro Dia de Aplicação.

	Condição LB1	Relato para	Condição RR	Relato para
	Quantidade de	Audiência	Quantidade de	Audiência
	Perguntas		Perguntas	
Bloco 1	10	Computador	30	Computador
Bloco 2	10	Experimentador	30	Experimentador
Bloco 3	10	Grupo	30	Grupo

No segundo dia, foi aplicado o jogo “Asking U Again”, em que as condições experimentais eram parecidas com as do primeiro dia, com a diferença de que eram

respondidas as 30 questões na condição de Reforço Específico (RRE). Outra diferença era que após responder à pergunta (tentativa), o jogador sempre era questionado se acertou ou não a questão, devendo responder ao clicar em “SIM” e “NÃO” que aparecia posteriormente a cada pergunta com o anunciado “Você acertou a última pergunta?”, conforme a Figura 3. Ao final das 30 perguntas, o participante era instruído a relatar a sua pontuação final até o momento, somente depois que relatasse o seu desempenho final do bloco para a audiência solicitada (digitando) é que teria a sua pontuação atualizada.

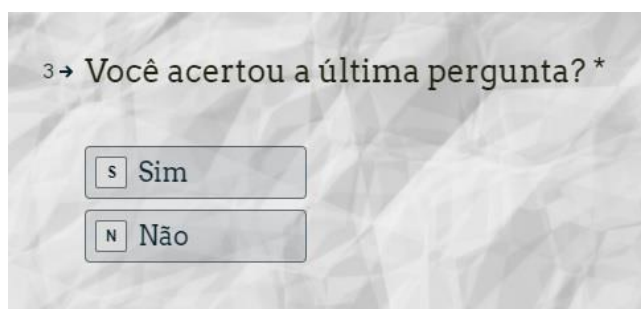


Figura 3. Tela do jogo que mostra como é feito o relato após cada tentativa no segundo dia de aplicação.

Depois o participante respondia às 10 perguntas restantes que funcionaram na condição experimental Linha de Base 2, semelhante a primeira Linha de Base do primeiro dia de aplicação. Porém, o participante continuava a ser questionado, após responder cada pergunta, se acertou ou não a questão, de forma semelhante a condição RRE. Em relação a ordem de relato para as audiências e a instrução da troca de pontos por itens da loja experimental, essas se mantinham as mesmas do primeiro dia de aplicação, conforme a Tabela 2.

O registro das respostas de cada participante do experimento foi realizado de maneira automática pelo *software* do jogo, assim como o relato da pontuação ao fim de cada bloco feita para a audiência computador. Os registros para as demais audiências (experimentador e grupo) foram feitos de forma manual em um protocolo de registro que foi preenchido pela experimentadora, quando a audiência foi o experimentador e passados para a

experimentadora por um confederado, quando a audiência era o grupo. O confederado era um participante falso, treinado pela experimentadora para fazer parte da audiência grupo sem que a mesma precisasse estar presente.

Tabela 2.

Configuração das condições experimentais do segundo dia de aplicação.

	Condição RRE	Relato para	Condição LB2	Relato para
	Quantidade de	Audiência	Quantidade de	Audiência
	Perguntas		Perguntas	
Bloco 1	30	Computador	10	Computador
Bloco 2	30	Experimentador	10	Experimentador
Bloco 3	30	Grupo	10	Grupo

No segundo dia de aplicação a experimentadora entrava em contato com o participante via chat privado no aplicativo “*Whatsapp*” e quando ele estivesse pronto para jogar, a seguinte instrução era enviada:

“Você está prestes a participar de um experimento de psicologia. O objetivo principal é verificar como as pessoas falam o que fazem.

Você irá jogar um jogo de perguntas e respostas de conhecimentos gerais, no formato de Trivia, onde existem quatro alternativas para cada perguntas e apenas uma das quatro alternativas é a resposta correta.

O experimento será dividido em dois dias. No primeiro dia, você jogará o jogo chamado “Asking U”, com 120 perguntas, e no segundo dia você jogará o jogo chamado “Asking U Again”, com mais 120 perguntas.

Você deverá responder às perguntas sozinho e sem consultar a internet ou terceiros, caso contrário a sua participação será invalidada.

Cada resposta correta vale 1 ponto, totalizando um máximo de 90 pontos por dia.

Você pode trocar seus pontos por itens da lojinha experimental até 6 vezes, sempre que ela estiver disponível no jogo (3 vezes no primeiro dia e 3 vezes no segundo dia), ou, se preferir, pode acumulá-los para trocar por itens mais caros após o encerramento da aplicação do experimento

Siga as instruções que o jogo te mostrar.

Durante o jogo

Contagem de pontos:

*O jogo irá te guiar, novamente, por blocos de questões. Desta vez, além da contagem de pontuação feita ontem, você deverá manter **registro** individual para cada pergunta respondida, se você **acertou** ou não aquela pergunta.*

Você pode anotar em um papel para tirar uma foto ou digitar direto numa mensagem a ser enviada no Whatsapp.

Exemplo: (bloco de 10 perguntas)

1 – sim

2 – não

3 – sim

4 – sim

5 – sim

6 – não

7 – não

8 – sim

9 – não

10 – sim

(Sim = acertei. Não = não acertei)

Há blocos de questões de dois tamanhos, um de 10 questões e outros de 30 questões.

Para quem devo informar os meus pontos?

*O jogo te dirá **quando** e para **quem** você deverá informar a sua pontuação.*

O primeiro será no próprio jogo, o segundo será em um chat privado com a experimentadora (Tayná) e o terceiro será em um chat de grupo com outros participantes do experimento.”

Após a confirmação do entendimento das informações um *link* eletrônico que redirecionava os participantes para um site *onde* o jogo foi hospedado era enviado e a experimentadora se colocava a disposição para responder qualquer dúvida que o participante pudesse ter. Ao final da aplicação um *link* contendo o questionário pós-jogo foi enviado e respondido pelos participantes

Resultados

Os resultados do experimento foram agrupados em quatro figuras, as duas primeiras (Figuras 4 e 5) dizem respeito ao desempenho no jogo e o desempenho relatado dos participantes ao final de cada bloco de perguntas no primeiro e segundo dia de aplicação. Foram separados três participantes para cada figura, apenas com a finalidade de melhor organizar a visualização dos resultados.

A Figura 4 representa a porcentagem de acertos, sendo eles acertos no jogo e acertos relatados, em relação a condição experimental e audiência dos participantes P1, P2 e P3. Os resultados apontam para uma grande variabilidade no desempenho ao jogar entre os participantes, bem como baixa correspondência em relação ao relato de desempenho, tendo em vista que tanto P1 quanto P2 emitiram, em grande parte do experimento, relatos de subestimação do seu desempenho, ou seja, relataram menos acertos que, de fato, obtiveram.

Também é possível verificar que todos os participantes superestimaram o seu desempenho ao relatarem acertos em algum momento do experimento. Desses resultados, é possível destacar os dados de P3, que superestimou seus acertos em todas as condições de Reforço de Relato Específico, subestimando apenas uma vez a cada dia de aplicação, a primeira na condição de Linha de Base para a audiência grupo e a segunda, também na condição LB para a audiência experimentadora. Os três participantes apresentaram correspondência verbal no segundo dia, ao relatarem o seu desempenho na condição LB para a audiência grupo.

Na Figura 5 é mostrado os resultados dos participantes P4, P5 e P6. Assim como com os três primeiros participantes, é possível verificar a baixa correspondência no relato, esses participantes não apresentaram correspondência com os acertos obtidos, tendo P4 subestimado seus acertos na condição RRE para a audiência experimentadora e P6 na

condição LB também para a audiência experimentadora, todos os outros relatos tanto de P4, P5 e P6 foram superestimados no primeiro dia.

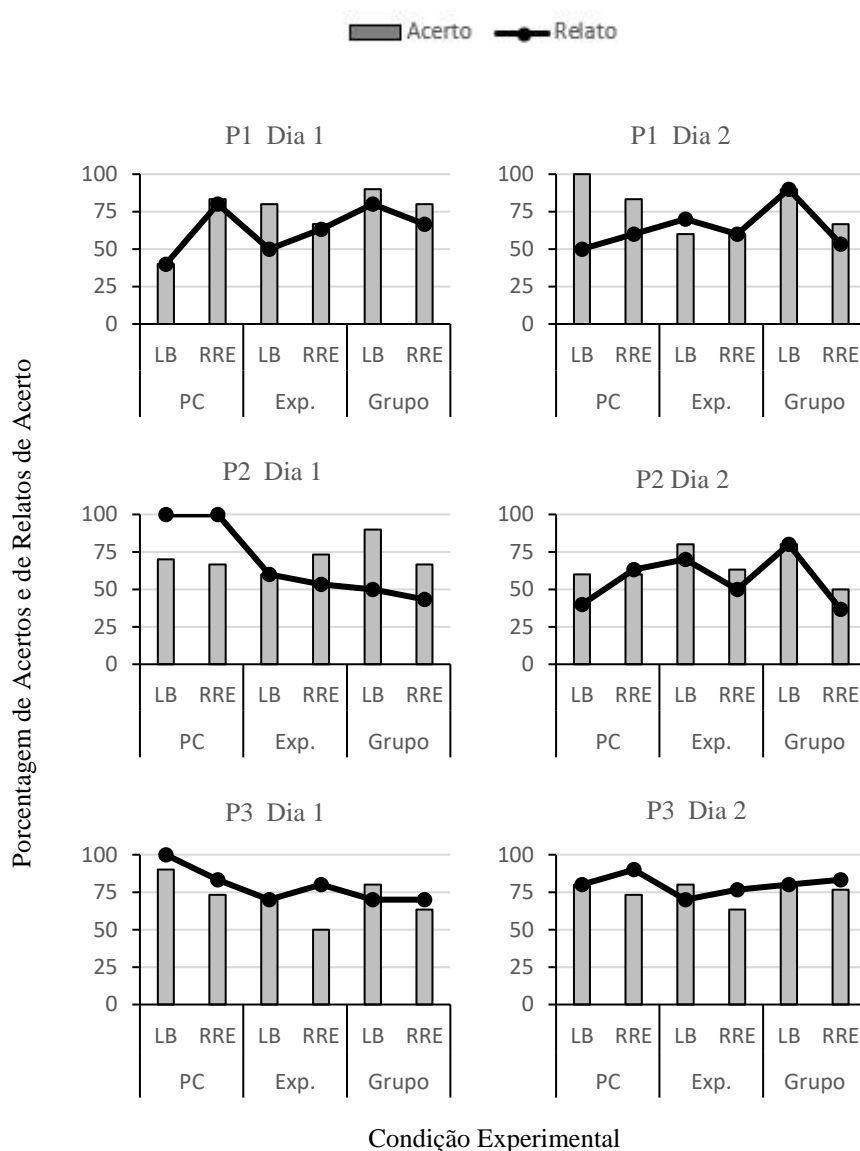


Figura 4. Porcentagem de acertos do jogo (colunas) e de acertos relatados (linhas) pelos participantes P1, P2 e P3 em relação a condição experimental (LB – Linha de Base; RRE – Reforço de Relato Específico) e audiência (PC – Computador; Exp. – Experimentadora; Grupo – Grupo) no primeiro e no segundo dia de aplicação ao final de cada bloco de perguntas.

No segundo dia de aplicação, P5 continuou apresentando relatos superestimados e P6 apresentou sua primeira correspondência no experimento na condição LB para a audiência

grupo. Já o participante P4 apresentou mais relatos acurados e seus relatos superestimados eram mais próximos dos acertos obtidos no jogo.

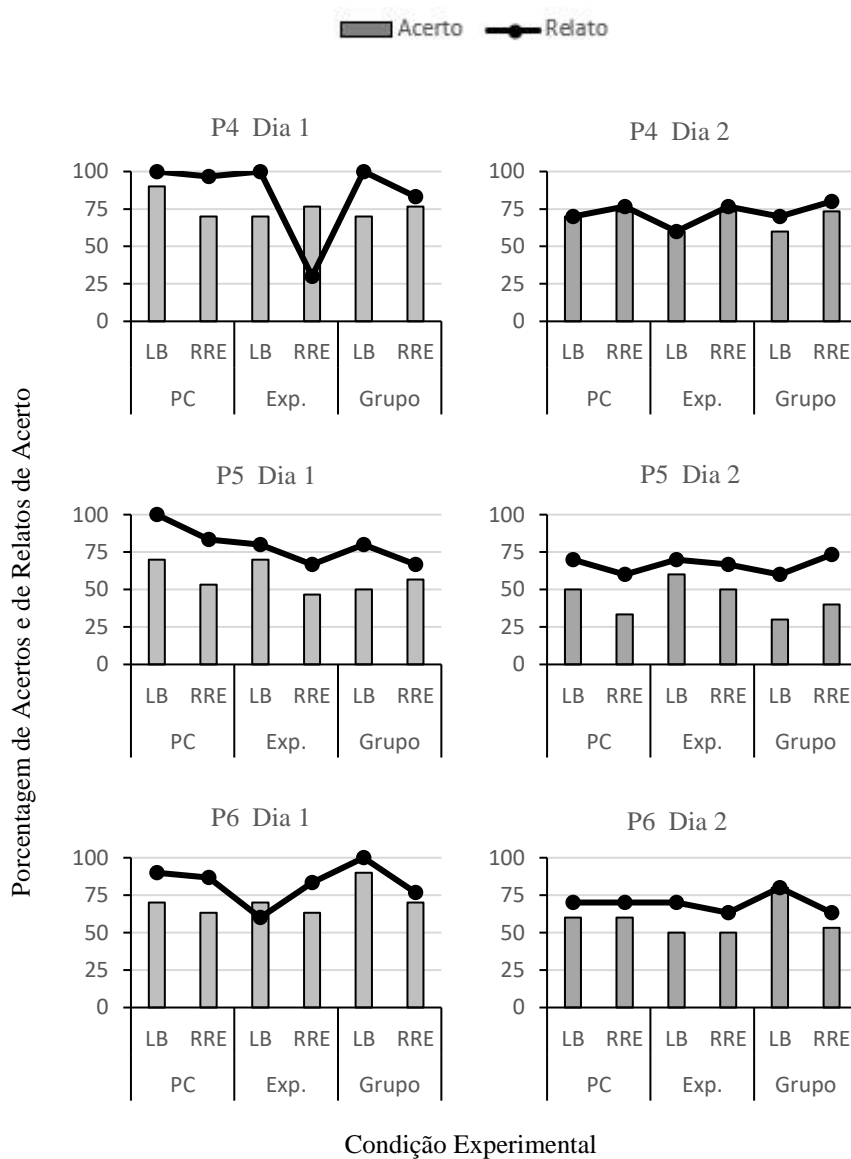


Figura 5. Porcentagem de acertos (colunas) e de acertos relatados (linhas) pelos participantes P4, P5 e P6 às condições e audiências em ambos os dias de aplicação ao final de cada bloco de perguntas.

Assim como nas figuras anteriores, para as seguintes Figuras (6 e 7), o mesmo tipo de separação foi feito, a diferença é que elas ilustram o desempenho dos participantes no segundo dia de aplicação do experimento. A análise foi feita a partir da porcentagem de Acerto e de Relatos Correspondentes de Acertos (RCA), como também a partir da

porcentagem de Erros e de Relatos Correspondentes de Erros (RCE) todos em relação a condição experimental e audiência no final de cada tentativa.

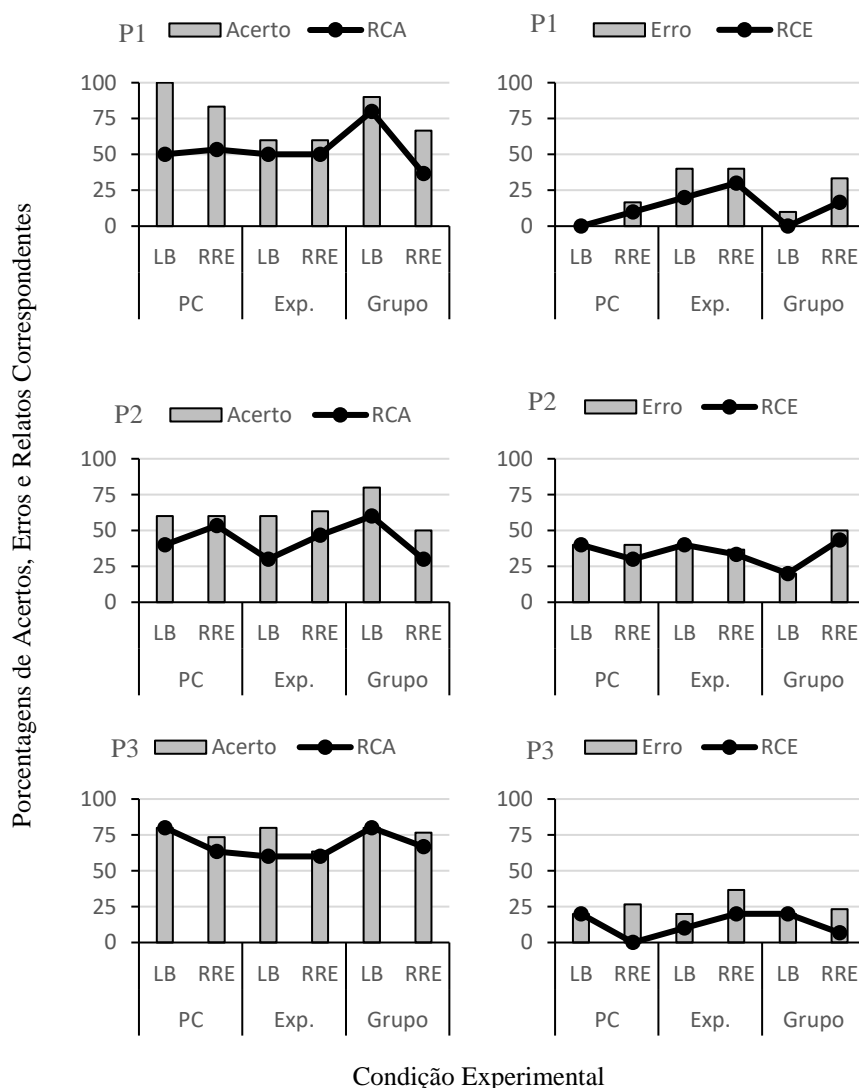


Figura 6. Porcentagem de Acertos e de Relatos Correspondentes de Acerto (RCA) à esquerda e porcentagem de Erros e de Relatos Correspondentes de Erro (RCE) à direita em relação às condições experimentais no segundo dia de aplicação (tentativa a tentativa) e audiência dos participantes P1, P2 e P3.

Em relação a Figura 6, é possível observar que todos os participantes relataram com grande frequência menos acertos do que realmente acertaram (resultados de subestimação), principalmente P1 e P2, enquanto P3 apresenta mais relatos correspondentes. Em relação a relatos de erro, é possível observar maior acurácia no relato de P2 do que dos demais

participantes, tal resultado mostra que P1 e P3 relataram menos erros do que realmente erraram.

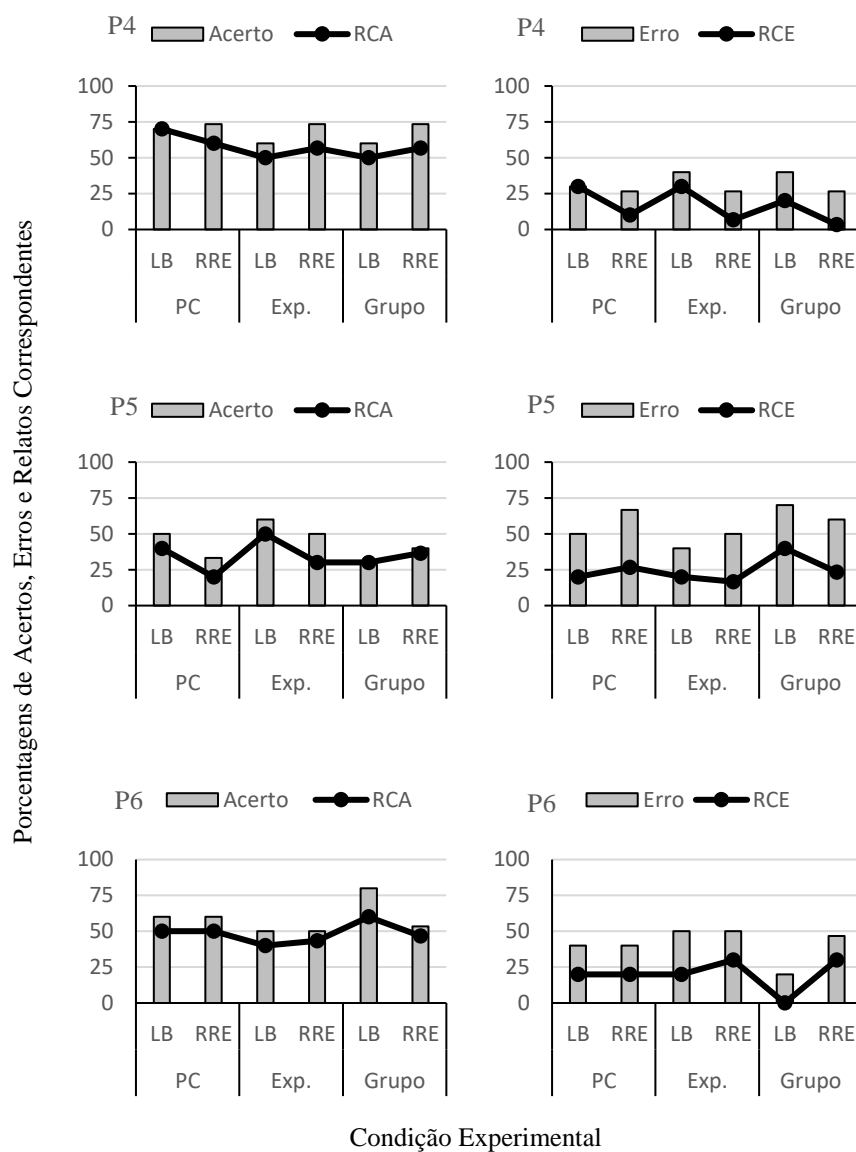


Figura 7. Porcentagem de Acertos e de Relatos Correspondentes de Acerto (RCA) à esquerda e porcentagem de Erros e de Relatos Correspondentes de Erro (RCE) à direita em relação às condições experimentais e audiências no segundo dia de aplicação (tentativa a tentativa) dos participantes P4, P5 e P6.

A Figura 7 mostra que todos os participantes, após relatarem acertos e erros a cada tentativa, emitiram relatos subestimados de acerto, porém a maior frequência de relatos não acurados estão presentes nos relatos de erro. Um destaque deve ser dado ao padrão de relatos

de P4, que independente da audiência, relatava que seus erros eram acertos de forma consistente na condição RRE. Outro ponto importante de observação é que mesmo tendo um desempenho em acertos menor em relação aos outros participantes, P5 mantém o mesmo padrão de relatos dos demais.

Em relação às respostas do questionário pós-jogo, apresentadas na Tabela 3, na primeira pergunta “O que achou dos jogos?” três dos seis participantes responderam que acharam o jogo longo e cinco dos seis participantes adicionaram que acharam divertido, interessante e “bom”. Sobre a segunda pergunta, que tratava da diferença percebida entre o primeiro e o segundo dia de aplicação as respostas mais frequentes se dividiram em “a maneira da contagem de pontos” e “forma das perguntas e respostas”. Na terceira pergunta, que diz respeito ao que acharam do nível de dificuldade das perguntas, P1, P5 e P6 classificaram como “Normal”, para P2 e P3 foi “Difícil” e para P4 foi “Fácil”.

Tabela 3.

Respostas de cada participante às questões 1, 2 e 3 do questionário pós-jogo.

	Perguntas		
	1. O que achou do jogo?	2. Quais diferenças você percebeu do dia 1 para o dia 2?	3. O que você achou do nível de dificuldade das perguntas?
P1	Longo; divertido	Contagem de pontos	Normal
P2	Longo;	Temas diferentes	Difícil
P3	Bom; desafiador; interessante	Forma de perguntas e respostas	Difícil
P4	Longo; legal	Não percebi diferença	Fácil
P5	Interessante; bom	Forma de responder	Normal
P6	Bom; divertido	Forma de perguntas e resposta	Normal

Na quarta, que aborda sobre a estimativa de quantas perguntas os participantes ficaram em dúvida, quatro participantes (P1, P2, P3 e P6) ficaram dentro da faixa de 30 a

40% das perguntas, P5 teve dúvida em 70% das questões e P4 em apenas 10%. A quinta questão verifica como o participante respondeu à questão que teve dúvidas, na categoria “Dúvida entre duas perguntas” os participantes P2, P4 e P5 responderam que “Poucas vezes”, P3 e P6 responderam que “Às vezes” e P1 “Muitas vezes”; na categoria “Respondi ao acaso” P1, P3 e P4 responderam “Poucas vezes”, P5 e P6 responderam “Muitas vezes” e P2 “Às vezes”; na categoria “Não li a pergunta” todos responderam “Nunca”; na categoria “Respondi pela lógica” os participantes P1, P2 e P5 responderam “Muitas vezes”, P4 respondeu “Às vezes” e P6 respondeu “Sempre”, conforme mostrado na Tabela 4.

A sexta pergunta questiona se o participante percebeu que ganharia pontos com base na quantidade de pontos que dizia acertar, os participantes P1, P2 e P4 responderam que sim e P3, P5 e P6 responderam que não perceberam. A sétima questão, pergunta para qual audiência o participante tendia a superestimar mais a sua pontuação e todos os participantes responderam que para a audiência “Computador”. A oitava e última pergunta, questionava para qual audiência o participante tendia a subestimar mais a sua pontuação, apenas o participante P2 respondeu para a audiência “Grupo”, todos os outros participantes responderam que subestimavam mais para a audiência “Experimentadora”.

Tabela 4.

Resposta de cada participante sobre como responderam as questões que ficaram em dúvida. De acordo com a categoria de gradação (Nunca < Poucas vezes < Às vezes < Muitas vezes < Sempre).

	Dúvida entre duas alternativas	Respondia o acaso	Não li a pergunta	Respondi pela lógica
P1	Muitas vezes	Poucas vezes	Nunca	Muitas vezes
P2	Poucas vezes	Às vezes	Nunca	Muitas vezes
P3	Às vezes	Poucas vezes	Nunca	Às vezes
P4	Poucas vezes	Poucas vezes	Nunca	Às vezes
P5	Poucas vezes	Muitas vezes	Nunca	Muitas vezes
P6	Às vezes	Muitas vezes	Nunca	Sempre

Discussão

Essa pesquisa teve como objetivo investigar o efeito de diferentes tipos de audiências sobre a correspondência verbal no autorrelato de desempenho em um jogo de perguntas e respostas no estilo Trivia entre estudantes universitários, ora apresentando consequências para relatos específicos, ora não. Como também verificou a subestimação e superestimação dos relatos inacurados em relação ao tipo de audiência e condição experimental.

De acordo com os resultados apresentados, pode-se afirmar que de maneira geral, houve pouca correspondência verbal, nos autorrelatos dos participantes, visto que os relatos tendiam a ser para mais e/ou para menos acertos do que apresentado de desempenho durante o jogo, tanto na condição LB como na condição RRE. A maior parte dos relatos correspondentes foram emitidos na condição de Linha de Base, mas foram superados pelos relatos inacurados. Dados de baixa correspondência são encontrados na literatura, como em Oliveira et al. (2016) e em Cortez et al. (2019) nas condições de Linha de Base.

Já na condição de Reforço de Relato Específico, a maioria absoluta dos relatos foram distorcidos, quatro dos seis participantes superestimaram o seu desempenho. Tal acontecimento replica os resultados obtidos por outros estudos (Ribeiro, 1989/2005; Sanábio & Abreu-Rodrigues, 2002; Oliveira et al., 2016), onde os relatos eram reforçados com pontuação, mesmo sendo correspondentes ou não, mantendo e/ou aumentando a frequência de relatos inacurados.

Em relação aos participantes que mais emitiram relatos subestimados (P1 e P2) é possível analisar que, mesmo apresentando diferenças no desempenho ao responder às perguntas do jogo, os dois tenderam a relatar a sua pontuação de forma parecida no segundo dia de aplicação. No entanto, no primeiro dia de aplicação, mesmo que os relatos não tenham sido completamente correspondentes, P1 inferiu o seu desempenho de maneira mais aproximada da realidade, o que não ocorreu com P2, que iniciou o experimento com altos

índices de superestimação (audiência computador) e, logo que entrou em contato com as outras audiências, apresentou consistente padrão de subestimação em seus relatos. É importante lembrar que não havia nenhum tipo de *feedback* sobre os acertos ou erros dos participantes, ou seja, eles não sabiam se suas respostas estavam corretas no momento em que faziam o relato do desempenho.

Tendo em vista esses relatos subestimados, a análise vai além do que afirma Brino e de Rose (2006), quando dizem que a presença do experimentador pode aumentar a correspondência no relato. Nesse caso a presença de tal audiência pode ter exercido a função de estímulo discriminativo para relato de erro quando na verdade eram de acertos (subestimação), principalmente no primeiro dia de aplicação quatro dos seis participantes (P1, P2, P4 e P6) apresentaram relatos subestimados do desempenho ao entrarem em contato com a audiência experimentadora. O que corresponde com o que foi respondido pelos participantes no questionário pós-jogo, ao classificarem a audiência experimentadora como a que mais emitiram relatos subestimados.

Evidencia-se que, tanto P1 quanto P2, ao emitirem relatos distorcidos na condição RRE foram de erro para acertos (subestimados), embora estejam dentre os participantes que relataram, no questionário pós-jogo, terem entendido as contingências da condição de Reforço de Relato Específico (i.e., P1, P2 e P3). Esse dado corrobora com resultados encontrados em outros estudos (Sanábio & Abreu-Rodrigues, 2002; Conceição, 2019).

Os participantes P1 e P2 não replicam os resultados encontrados por Lettieri (2017), em um estudo que verifica o surgimento de autorregras por meio do questionamento reflexivo aplicado no meio da realização de uma tarefa, onde distorcer o relato (superestimar) é mais vantajoso. Isso se explica pelo questionário ser aplicado ao final do experimento, diferente do de Lettieri (2017) que foi aplicado durante o experimento, permitindo a formulação de autorregras descritoras das contingências proporcionadas pela tarefa realizada. Logo, é

provável a hipótese de que tais participantes seguiam uma autorregra que não descreviam as contingências do jogo, posto que, uma menor sensibilidade às mudanças nas contingências é consequência comum ao controle por regras (Catania 1999/2005).

A hipótese de audiência negativa, usada por Alves (2018), Cortez et al. (2019) Donaris (2020) não se aplica aqui da mesma maneira que foi verificada nesses estudos, pois metade dos relatos distorcidos foram de erros para acertos (subestimados) ao contrário dos resultados encontrados por esses estudos, onde os relatos eram distorcidos e em sua maioria o desempenho era superestimado. Verificando assim que a audiência experimentadora e grupo podem ter adquirido e/ou evocado em alguma medida, por generalização, características aversivas de possíveis audiências punitivas de suas histórias de reforçamento.

Com base no questionário pós-jogo, mais algumas observações podem ser feitas, dentre as quais, nota-se que apesar da tarefa ser longa, ela parece não ter adquirido funções aversivas, pois os participantes responderam que a realização da tarefa teve muito mais pontos positivos descritos por eles como “divertida”, “enriquecedora” e “legal”. Além disso, a média de perguntas que geraram dúvidas ficou entre 30 a 40% para quatro dos seis participantes, o que apoia os resultados dos relatos de desempenho terem ficado acima dos 60% para a maioria dos participantes (com exceção de P2). O relato dos participantes no questionário final também é correspondente aos resultados dos relatos feitos à cada tipo de audiência, visto que todos responderam terem feito relatos superestimados à audiência computador, tida como uma audiência neutra e que não tende evocar características aversivas (Alves, 2018; Cortez et al., 2019; Donaris, 2020).

Os demais participantes (P3, P4, P5 e P6) apresentaram maior frequência de relatos superestimados de desempenho durante todo o experimento, apoiando o que foi dito por Medeiros e Medeiros (2018) sobre tentativas incorretas serem mais relacionadas a relatos inacurados, levando os participantes à tendência de superestimação dos relatos. Esse

resultado também replica os resultados já encontrados em outros estudos (Brino & de Rose, 2006; Oliveira et al. 2016; Cortez et al., 2019).

Ao analisar os resultados que dizem respeito ao relato feito no final de cada bloco do participante P4, é possível notar que, no primeiro dia de aplicação, em todas as condições os relatos não foram correspondentes aos acertos, sendo apenas um deles distorcidos por subestimação e o restante por superestimação. No segundo dia de aplicação é possível verificar a aproximação do relato de desempenho com o desempenho no jogo e uma maior frequência de relatos acurados. Efeito semelhante é encontrado em estudos que verificaram o efeito do Treino de Correspondência no autorrelato de participantes com elevados índices de relatos inacurados (Oliveira et al., 2016; Cortez et al., 2019; Ferreira et al., 2014), é importante destacar que o presente estudo não faz uso de treino de correspondência.

Em relação aos relatos feitos tentativa após tentativa, é possível obter uma análise mais complementar e compará-la com os resultados feitos ao final de cada bloco. Tendo isso em vista, é possível verificar que os relatos feitos após cada tentativa conferem com os resultados obtidos no fim de cada bloco, ou seja, não houve diferença para a outra modalidade de relato. Isso pode ser explicado pelo modo como o experimento foi aplicado no segundo dia, onde os participantes tinham a possibilidade de verificar seus relatos passados, já que estes eram feitos de maneira escrita em um *chat*, principalmente para a audiência experimentadora e grupo, e, assim estava sempre disponível para acesso.

Outra análise que esses dados possibilitam é a de que a maioria dos relatos distorcidos, pelo menos no segundo dia de aplicação, foram mais consistentes para relatos de acerto. Outra análise que esses dados possibilitam é a de que a maioria dos relatos distorcidos, assim como no primeiro dia de aplicação, foram mais consistentes para relatos de acerto sobre tentativas erradas.

Considerações Finais

A partir de tudo que foi apresentado, é possível concluir que o estudo realizado cumpre com o objetivo de investigar o efeito dos diferentes tipos de audiência sobre o autorrelato de desempenho de estudantes universitários, replicando os resultados encontrados em outros estudos que aludem para que tipos diferentes de audiências evocam diferenças na correspondência verbal. Cumpre também com o objetivo de construir uma ferramenta de pesquisa, que foi o jogo de perguntas e respostas no estilo Trivia, que pode ser utilizada tanto para a coleta de dados como para a análise dos mesmos.

É possível concluir, também, que diferente dos resultados obtidos em outros estudos já citados, esse experimento, de maneira geral, não apresentou aumento na correspondência para relatos feitos às audiências caracterizadas como “negativas”, mas sim uma tendência à aproximação dos resultados do desempenho no relato para tais audiências. Ao passo que os dados de superestimação, quando ocorreram, de maneira geral, são maiores para a audiência computador (neutra).

Entende-se que uma das limitações da pesquisa foi a aplicação remota, devido ao período de isolamento social causado pela pandemia de COVID-19 no Brasil, o que certamente, abriu espaço para que variáveis estranhas interferissem durante o experimento. Resultados diferentes poderiam ser encontrados com a presença física dos diferentes tipos de audiência durante o relato. Portanto, é sugerido que estudos futuros sejam feitos de forma presencial e com outros tipos de audiência.

É sugerido também, a adaptação do *software* do jogo para que colete o relato de acertos e erros dos participantes no primeiro dia de aplicação, com a finalidade maior abrangência dos dados para melhor análise e comparação com os resultados ao final de cada bloco. Bem como, o acréscimo do treino de correspondência como uma terceira condição experimental, com a hipótese de tornar os relatos mais correspondentes.

Conclui-se então que a presente pesquisa contribui para o desenvolvimento da área de correspondência verbal, principalmente na correspondência fazer-dizer, na medida que fornece dados sobre o efeito de diferentes tipos de audiências no controle do relato verbal e abrange uma amostra diferente (estudantes universitários adultos) dos outros experimentos que investigam o mesmo fenômeno. Como também inova na aplicação de um questionário pós-experimental, visto que poucos estudos na área o utilizam, seu uso proporciona melhores condições de análise dos resultados, à medida que, torna possível a comparação da correspondência deste relato com os resultados finais do experimento.

Referências Bibliográficas

- Alves, C. (2018). Correspondência fazer-dizer em adultos: o controle pela audiência em um jogo virtual. (Tese de doutorado não publicada). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP.
- Antunes, R. A. B. & Medeiros, C. A. (2016). Correspondência verbal em um jogo de cartas com crianças. *Acta Comportamentalia*, 24(1), 15-28.
- Barros, R. S. (2003). Uma introdução ao comportamento verbal. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 5(1), 73-82.
- Beckert, M. E. (2005). Correspondência verbal/não-verbal: Pesquisa básica e aplicações na clínica. Em: Abreu-Rodrigues, J. & Ribeiro M. R. (Orgs), *Análise do comportamento: Pesquisa, teoria e aplicação* (pp. 229-244). Porto Alegre: Artmed.
- Brino A. L. F. & de Rose, J. C. (2006). Correspondência entre auto-relatos e desempenhos acadêmicos antecedentes em crianças com história de fracasso escolar. *Revista brasileira de análise do comportamento*, 2(1), 67-77.
- Catania, A. C. (1998/1999). *Aprendizagem: comportamento, linguagem e cognição*. (Traduzido por Deisy das Graças de Souza, et al.) Porto Alegre: Artmed. (Obra originalmente publicada em 1998).
- Cortez, M. D., Miguel, C. F. & de Rose, J. C. (2019). O Papel de diferentes audiências na acurácia do relato verbal de crianças. *Acta Comportamentalia*, 27(3), 389-405.
- Critchfield, T. S. & Perone, M. (1990). *Verbal self-reports of delayed matching to sample by humans*. *Journal of the experimental analysis of behavior*, 53(3), 321-344.
- Ferreira, M., Neves, S. M. M., Simonassi, L. E., Andrade, M., & Dias, D. O. (2014). Análise comparativa da correspondência entre comer e relatar de crianças e adultos. *Fragmentos de cultura*, 24(1), 61-72.

- Hanna, E. S., Batitucci, L. A. V., & Batitucci, J. S. L. (2014). Software contingência programada: utilidade e funcionalidades. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, 10(1), 97-104.
- Conceição, S. R. (2019). Correspondência verbal nos relatos acerca do desempenho nas lutas de Taekwondo (Monografia). Centro Universitário de Brasília, Brasília, DF.
- Donaris, D. F. (2020). Efeitos do Monitoramento sobre a correspondência fazer-dizer em crianças em uma atividade acadêmica (Dissertação de mestrado). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP.
- Lettieri, D. (2017). Efeito do Questionamento Reflexivo Sobre a Emissão de Autorregras e Sobre a Correspondência Verbal Em Um Jogo de Cartas. (Dissertação de mestrado). Centro Universitário de Brasília, Brasília, DF.
- Medeiros, C. A. (2013a). Mentiras, Indiretas, Desculpas e Racionalizações: Manipulações e Imprecisões do Comportamento Verbal. Em Costa, C. E., Cançado, C. R. X., Zamignani, D. R. & Arrabal-Gil, S. R. S. (Orgs.). *Comportamento em Foco 2* (pp. 157-170). São Paulo: ABPMC.
- Medeiros, C. A. (2013b). Contingências Sociais na Escola: Treinando o Comportamento de Mentir. Em Tunes, E. (Org.) *O fio tenso que une a psicologia à educação*. (pp. 75-98). Brasília: UniCEUB.
- Medeiros, C. A. & Córdova, L. F. (2016). A função do mentir em crianças: o controle operante na correspondência verbal. Em Soares, P. G., Almeida, J. H. & Cançado, C. R. X. *Experimentos clássicos em análise do comportamento*. (pp. 222-238). Brasília: Instituto Walden4.
- Medeiros, C. A., Oliveira, J. A. & Silva, C. O. (2013). Correspondência verbal em situação lúdica: efeito da probabilidade de checagem. *Fragmentos de cultura*, 23(4), 653-578.

- Medeiros, N. N. & Medeiros, C. A. (2018). Correspondência verbal na Terapia Analítica Comportamental: Contribuições da pesquisa básica. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 20(1), 40-57.
- Oliveira, M. A., Cortez, M. D. & de Rose, J. C. (2016). Efeitos do Contexto de Grupo no Autorrelato de Crianças sobre seus Desempenhos em um Jogo Computadorizado. *Revista Perspectivas*, 7(1), 70-85.
- Passos, M. L. R. F. (2003). A análise funcional do comportamento verbal em Verbal Behavior (1957) de B. F. Skinner. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 5(2), 195-213.
- Ribeiro, A. F. (1989/2005). Correspondência no auto-relato da criança: aspectos de tatos e de mandos. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, 1(1), 275-285. (Obra original pública em 1989).
- Ricci, L. S. V. & Pereira, M. E. M. (2006). Uma análise da relação entre o dizer e o fazer do professor. *Psicologia da Educação*, 23, 27-55.
- Sanábio, E. T. & Abreu-Rodrigues, J. (2002). Efeitos de Contingências de Punição Sobre os Desempenhos Verbal e não Verbal. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 18(2), 161-172.
- Skinner B. F. (1957/1978). *O comportamento Verbal*. (M.P. Villalobos, Trad). São Paulo: Cultrix (Trabalho original publicado em 1957).
- Skinner, B. F. (1953/2003). *Ciência e Comportamento Humano*. (J. C. Todorov & R. Azzi, Trad). São Paulo: Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1953).
- Wechsler, A. M. & Amaral, V. R. (2009). Correspondência verbal: Uma revisão da Literatura. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 9(2), 189-208.

Apêndices

Apêndice A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)**Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)****“Efeitos de diferentes tipos de audiência sobre a correspondência verbal no relato de desempenho em adultos”****Centro Universitário de Brasília – UniCEUB****Professor responsável (orientador): Carlos Augusto de Medeiros****Pesquisadora: Tayná Alencar Fonseca**

Você está sendo convidado(a) a participar do projeto de pesquisa acima citado. O tanto abaixo apresenta todas as informações necessárias sobre o que estamos fazendo. sua colaboração neste estudo será de muita importância para nós, mas de desistir a qualquer momento, isso não lhe causará prejuízo.

O nome deste documento que você está lendo é Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Antes de decidir se deseja participar (de livre e espontânea vontade) você deverá ler e compreender todo o conteúdo. Ao final, caso decida participar, você será solicitado a assiná-lo e receberá uma cópia do mesmo.

Antes de assinar, faça perguntas sobre tudo o que não tiver entendido bem. A equipe deste estudo responderá às suas perguntas a qualquer momento (antes, durante e após o estudo).

Natureza e objetivos da pesquisa

- O objetivo específico deste estudo é investigar o que afeta o modo como as pessoas relatam o que estão fazendo.
- Você está sendo convidado a participar exatamente por ser estudante do ensino superior e estar entre as idades de 20 e 59 anos.

Procedimentos da pesquisa

- Sua participação consiste em jogar um jogo de Trivia no computador.
- Não haverá nenhuma outra forma de envolvimento ou comprometimento neste estudo.

Riscos e benefícios

- Este estudo traz riscos e desconfortos mínimos por se tratar de um jogo de perguntas e respostas no computador.
- Medidas preventivas como a disponibilização de um lugar seguro, confortável, com ventilação adequada serão tomadas enquanto você jogar serão tomadas para minimizar riscos ou incômodos.
- Caso esse procedimento possa gerar algum tipo de constrangimento, você não precisa realizá-lo.

Participação, recusa e direito de se retirar do estudo

- Sua participação é voluntária. Você não terá nenhum prejuízo se não quiser participar.
- Você poderá se tirar desta pesquisa a qualquer momento, bastando para isso entrar em contato com um dos pesquisadores responsáveis.
- Conforme previsto pelas normas brasileiras de pesquisa com a participação de seres humanos, você não receberá nenhum tipo de compensação financeira pela sua participação neste estudo.

Confidencialidade

- Seus dados serão manuseados somente pelos pesquisadores e não será permitido o acesso a outras pessoas.

- Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas. Entretanto, ele mostrará apenas os resultados obtidos como um todo, sem revelar seu nome, instituição a qual pertence ou qualquer informação que esteja relacionada a sua privacidade.

Eu, _____ RG _____,
após receber uma explicação dos objetivos do estudo e dos procedimentos envolvidos,
concordo voluntariamente em fazer parte deste estudo.

Brasília, _____ de _____ de _____.

Participante

Pesquisadora: Tayná Alencar, (61) 98285-5184
taynaalf@gmail.com

Pesquisador responsável (Orientador): Carlos Augusto de Medeiros, (61) 99958-7874
carlos.medeiros@uniceub.br

Apêndice B – Parecer Consubstanciado do CEP

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE
BRASÍLIA - UNICEUB



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Efeitos de diferentes tipos de audiência sobre a correspondência verbal sobre o relato de desempenho em adultos.

Pesquisador: Carlos Augusto de Medeiros

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 30037820.1.0000.0023

Instituição Proponente: Centro Universitário de Brasília - UNICEUB

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.009.184

Apresentação do Projeto:

As informações elencadas nos campos "Apresentação do Projeto", "Objetivo da Pesquisa" e "Avaliação dos Riscos e Benefícios" foram retiradas do arquivo Informações Básicas da Pesquisa e/ou do Projeto Detalhado.

- Tipo de estudo: estudo com delineamento experimental.
- Descrição dos participantes: "cinco estudantes universitários de 20 a 59 anos".
- Critérios de escolha do participante ou dos participantes ou formas de recrutamento dos participantes: "Os participantes da pesquisa serão recrutados por conveniência e se constituirá de cinco estudantes universitários, de ambos os sexos, com idades de 20 a 59 anos".
- Tipo de instituição onde será realizado o estudo: "As aplicações da pesquisa serão feitas em uma sala com dimensão de 35m², de um centro universitário localizado no Distrito Federal. Ela conterà carteiras de estudante, porta, iluminação artificial e instalações de tomadas".

Objetivo da Pesquisa:

Conforme o projeto, este estudo visa "verificar o efeito da variável independente que é o tipo de audiência (computador, experimentador e grupo), sobre a variável dependente do estudo que é a correspondência verbal no autorrelato do desempenho de estudantes universitários em um jogo de perguntas e respostas (Trivia)".

Endereço: SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.205, 2º andar

Bairro: Setor Universitário

CEP: 70.790-075

UF: DF **Município:** BRASÍLIA

Telefone: (61)3986-1511

E-mail: cep.uniceub@uniceub.br

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UNICEUB



Continuação do Parecer: 4.009.184

Os proponentes relatam um objetivo específico para o trabalho: a) comparar a correspondência verbal no relato de tentativas a tentativa em relação a correspondência verbal no relato ao final de cada bloco.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Os pesquisadores afirmam que há riscos e desconfortos mínimos no estudo, que serão atenuados com a disponibilização de um lugar seguro, confortável com ventilação adequada. Ressaltam a possibilidade do participante não participar do estudo, caso sinta algum tipo de constrangimento.

Quanto aos benefícios, os pesquisadores relatam a possibilidade dos participantes receberem seus resultados ao final da pesquisa.

Não foram identificadas pendências.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O projeto apresenta relevância acadêmica e social da pesquisa. Nele não constam problemas éticos.

Foram apresentados o currículo do pesquisador responsável e da pesquisadora assistente, os quais estão disponíveis na Plataforma Lattes.

O instrumento de coleta de dados foi anexado ao projeto.

O cronograma de pesquisa está com o início da coleta de dados previsto para 01 de abril de 2020. Deve ser ajustado para início posterior à data da reunião do CEP e aprovação do colegiado.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Termos considerados:

- Folha de Rosto (FR): o documento foi apresentado e nele constam as informações da pesquisa, da pesquisadora responsável e da instituição proponente. O documento está devidamente assinado e carimbado pelo superior hierárquico da instituição proponente.
- Termo de Aceite Institucional: Dispensável para pesquisas na própria instituição.
- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE): No documento constam os seguintes tópicos: a) natureza e objetivos do estudo, b) procedimentos da pesquisa, c) riscos e benefícios, d) participação, recusa e direito de se retirar do estudo e e) confidencialidade. Os contatos dos pesquisadores (e-mail institucional e telefone celular) são apresentados no TCLE. Assinam o termo o participante, o pesquisador responsável e a pesquisadora assistente.

Recomendações:

O CEP-UniCEUB ressalta a necessidade de desenvolvimento da pesquisa, de acordo com o protocolo avaliado e aprovado, bem como, atenção às diretrizes éticas nacionais quanto ao às

Endereço: SEPN 707/907 - Bloco B, sala B.205, 2º andar

Bairro: Setor Universitário

CEP: 70.790-075

UF: DF

Município: BRASILIA

Telefone: (61)3986-1511

E-mail: oep.uniceub@uniceub.br

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UNICEUB



Continuação do Parecer: 4.009.184

Resoluções no 446/12 e no 510/16 CNS/MS concernentes às responsabilidades do pesquisador no desenvolvimento do projeto:

A responsabilidade do pesquisador é indelegável e indeclinável e compreende os aspectos éticos e legais, cabendo-lhe:

I - apresentar o protocolo devidamente instruído ao sistema CEP/Conep, aguardando a decisão de aprovação ética, antes de iniciar a pesquisa, conforme definido em resolução específica de tipificação e gradação de risco;

II - desenvolver o projeto conforme delineado;

III - conduzir o processo de Consentimento e de Assentimento Livre e Esclarecido;

IV - apresentar dados solicitados pelo CEP ou pela Conep a qualquer momento; manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período mínimo de 5 (cinco) anos após o término da pesquisa;

V - encaminhar os resultados da pesquisa para publicação, com os devidos créditos aos pesquisadores associados e ao pessoal técnico integrante do projeto;

VI - elaborar e apresentar os relatórios parciais e final;

VII - apresentar no relatório final que o projeto foi desenvolvido conforme delineado, justificando, quando ocorridas, a sua mudança, interrupção ou a não publicação dos resultados.

Observação: Ao final da pesquisa enviar Relatório de Finalização da Pesquisa ao CEP. O envio de relatórios deverá ocorrer pela Plataforma Brasil, por meio de notificação.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

A pesquisa está apta para coleta de dados.

A coleta de dados possui em 01 de abril de 2020. Entende-se que a coleta iniciará em prazo posterior ao da aprovação do comitê. Os demais prazos estão de acordo com o esperado.

O pesquisador deve estar atento, também, às restrições que podem ser impostas à realização das atividades de pesquisa devido à pandemia de COVID-19.

No sentido de proteção do participante, o pesquisador só deverá iniciar a coleta de dados após o término das restrições impostas pela pandemia de COVID-19.

Considerações Finais a critério do CEP:

Protocolo previamente avaliado, com parecer n. 3.970.433/20, tendo sido homologado na 5ª Reunião Ordinária do CEP-UnICEUB do ano em 3 de abril de 2020.

Endereço: SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.205, 2º andar

Bairro: Setor Universitário

CEP: 70.790-075

UF: DF

Município: BRASÍLIA

Telefone: (61)3986-1511

E-mail: cep.uniceub@uniceub.br

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE
BRASÍLIA - UNICEUB**



Continuação do Parecer: 4.009.184

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJETO_1514480.pdf	15/03/2020 15:47:07		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Monografia.docx	15/03/2020 15:46:08	TAYNA ALENCAR FONSECA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.docx	15/03/2020 15:43:40	TAYNA ALENCAR FONSECA	Aceito
Folha de Rosto	img20200315_15310445.pdf	15/03/2020 15:36:58	TAYNA ALENCAR FONSECA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

BRASILIA, 05 de Maio de 2020

Assinado por:

**Marília de Queiroz Dias Jacome
(Coordenador(a))**

Endereço: SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.205, 2º andar

Bairro: Setor Universitário **CEP:** 70.790-075

UF: DF **Município:** BRASILIA

Telefone: (61)3986-1511

E-mail: cep.uniceub@uniceub.br

Apêndice C – Protocolos de Registro
Ficha de Apuração por Blocos (Dia 1 e 2)
(Relatos/Acertos)

P

SOFTWARE		EXAMINADORA		GRUPO	
RRE	LB	RRE	LB	RRE	LB
SOFTWARE		EXAMINADORA		GRUPO	
RRE	LB	RRE	LB	RRE	LB

P

SOFTWARE		EXAMINADORA		GRUPO	
RRE	LB	RRE	LB	RRE	LB
SOFTWARE		EXAMINADORA		GRUPO	
RRE	LB	RRE	LB	RRE	LB

P

SOFTWARE		EXAMINADORA		GRUPO	
RRE	LB	RRE	LB	RRE	LB
SOFTWARE		EXAMINADORA		GRUPO	
RRE	LB	RRE	LB	RRE	LB

P

SOFTWARE		EXAMINADORA		GRUPO	
RRE	LB	RRE	LB	RRE	LB
SOFTWARE		EXAMINADORA		GRUPO	
RRE	LB	RRE	LB	RRE	LB

P

SOFTWARE		EXAMINADORA		GRUPO	
RRE	LB	RRE	LB	RRE	LB
SOFTWARE		EXAMINADORA		GRUPO	
RRE	LB	RRE	LB	RRE	LB

Ficha de Apuração por Tentativa (Dia 2)

(Relatos/Acertos)

P

RELATO				ACERTOS			
SOFTWARE							
RRE			LB	RRE			LB
1	11	21	1	1	11	21	1
2	12	22	2	2	12	22	2
3	13	23	3	3	13	23	3
4	14	24	4	4	14	24	4
5	15	25	5	5	15	25	5
6	16	26	6	6	16	26	6
7	17	27	7	7	17	27	7
8	18	28	8	8	18	28	8
9	19	29	9	9	19	29	9
10	20	30	10	10	20	30	10
		T	T			T	T
RELATO				ACERTOS			
EXPERIMENTADORA							
RRE			LB	RRE			LB
1	11	21	1	1	11	21	1
2	12	22	2	2	12	22	2
3	13	23	3	3	13	23	3
4	14	24	4	4	14	24	4
5	15	25	5	5	15	25	5
6	16	26	6	6	16	26	6
7	17	27	7	7	17	27	7
8	18	28	8	8	18	28	8
9	19	29	9	9	19	29	9
10	20	30	10	10	20	30	10
		T	T			T	T
RELATO				ACERTOS			
GRUPO							
RRE			LB	RRE			LB
1	11	21	1	1	11	21	1
2	12	22	2	2	12	22	2
3	13	23	3	3	13	23	3
4	14	24	4	4	14	24	4
5	15	25	5	5	15	25	5
6	16	26	6	6	16	26	6
7	17	27	7	7	17	27	7
8	18	28	8	8	18	28	8
9	19	29	9	9	19	29	9
10	20	30	10	10	20	30	10
		T	T			T	T

Apêndice D – Questionário Pós-Jogo

1. O que achou dos jogos?
2. Quais diferenças você percebeu do dia 1 para o dia 2?
3. O que você achou do nível de dificuldade das perguntas?
 Responda de acordo com a seguinte escala: 1 para Muito Fácil, 2 para Fácil, 3 para Normal, 4 para difícil e 5 para Muito Difícil.

Muito Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muito Difícil
1	2	3	4	5

4. Você ficou em dúvida em alguma questão? Se sim, faça uma estimativa de quantas.
5. Me fale sobre as vezes em que você ficou na dúvida se acertou ou errou, respondendo de acordo com a seguinte escala: 1 para Nunca, 2 para Poucas Vezes, 3 para Às Vezes, 4 para Muitas Vezes e 5 para Sempre.

	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas Vezes	Sempre
Fiquei em dúvida entre duas perguntas					
Respondi ao acaso					
Não li a pergunta					
Respondi pela lógica					

6. Em algum momento você percebeu que ganharia pontos com base na quantidade de pontos que você dizia acertar, mesmo sem ter acertado?
7. Você tendia a superestimar (dizer que acertou mais) a sua pontuação, quando a informava para:
 - a. Jogo
 - b. Experimentadora
 - c. Grupo
8. Você tendia a subestimar (dizer que acertou menos) a sua pontuação, quando a informava para:
 - a. Jogo
 - b. Experimentadora
 - c. Grupo
9. Qual nome você usou no jogo?

Apêndice E – Lojinha Experimental

Lojinha Experimental



KitKat
50 pontos

Pagoquinha
1 ponto



M&M's
100 pontos

Fini Tubes
20 pontos



Barra de cereal
10 pontos

Huevitos
20 pontos



chilete Flics
20 pontos

Pirulito
5 pontos



Cx. de bombom
150 pontos

Halls preto
20 pontos



Ovo da páscoa

Se você conseguir a pontuação máxima do jogo, poderá escolher qualquer ovo da páscoa que quiser!



180 pontos

